

**PENCIPTAAN TOKOH CUPAK DALAM NASKAH
CUPAK GERANTANG
KARYA LALU GEDE SUPARMAN**

**Skripsi
Untuk memenuhi salah satu syarat
Mencapai derajat Sarjana S-1
Program Studi Teater Jurusan Teater**



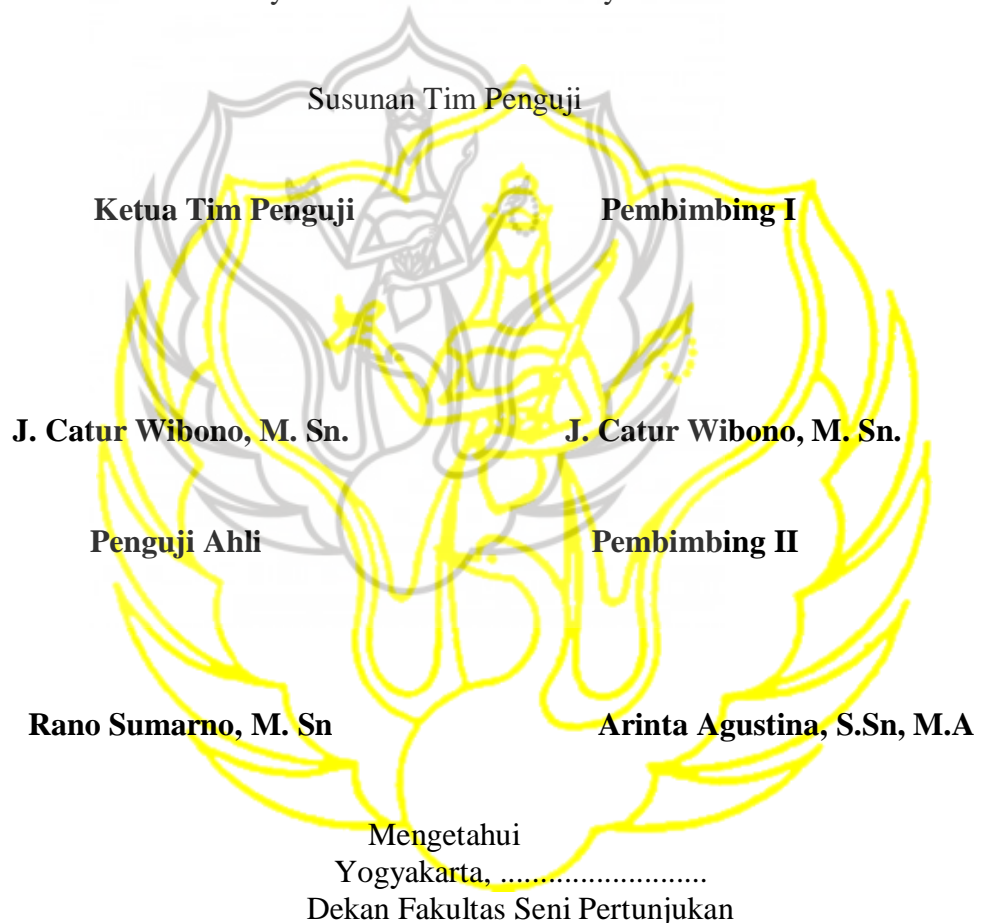
**oleh
Wahyu Kurnia
NIM. 1110632014**

**FAKULTAS SENI PERTUNJUKAN
INSTITUT SENI INDONESIA YOGYAKARTA
YOGYAKARTA
2016**

SKRIPSI
PENCIPTAAN TOKOH CUPAK DALAM NASKAH
CUPAK GERANTANG
KARYA LALU GEDE SUPARMAN

Oleh
Wahyu Kurnia
1110632014

telah diuji di depan Tim Penguji
pada tanggal 21 Januari 2016
Dinyatakan telah memenuhi syarat



Prof. Dr. Hj. Yudiaryani, M.A.
NIP. 19560603 198703 2 001

KATA PENGANTAR

Puji syukur kehadiran Allah SWT, atas limpahan Rahmat dan Karunia-Nya, sehingga skripsi berjudul "*Penciptaan Tokoh Cupak Dalam Naskah Cupak Gerantang Karya Lalu Gede Suparman*" dapat diselesaikan tepat waktu. Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat menyelesaikan studi serta dalam rangka memperoleh gelar Sarjana Seni pada Program Studi Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.

Penghargaan dan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada kedua orang tua terkasih Bapak M. Tahir dan Ibu yang kusayangi Hj. Khairul Hidayah atas segala doa dan dukungan yang diberikan baik moril maupun materil. Semoga Allah SWT selalu melimpahkan rahmat, kesehatan, karunia dan keberkahan di dunia dan di akhirat atas budi baik yang telah diberikan kepada bungsunya.

Penghargaan dan terima kasih penulis berikan kepada Bapak Johannes Catur Wibono selaku Dosen Pembimbing I dan Ibu Arinta Agustina S.Sn, M.A selaku Dosen Pembimbing II yang dengan sabar memberikan bimbingan sehingga penulisan skripsi ini setidaknya mendekati harapan. Serta ucapan terima kasih tak luput diucapkan kepada :

1. Rektor ISI Yogyakarta Dr. Agus Burhan, M.Hum beserta staf dan pegawai.
2. Dekan FSP ISI Yogyakarta Prof. Dr. Yudiaryani, M.A. beserta staf dan pegawai
3. J. Catur Wibono, M.Sn selaku Ketua Jurusan Teater, Ketua Tim Penguji dan Dosen Wali, serta Sumpeno, M.Sn selaku Sekretaris Jurusan Teater.

4. Rano Sumarno M. Sn. selaku Dosen Penguji Ahli.
5. Seluruh Dosen, Pegawai, dan Staf Jurusan Teater ISI Yogyakarta. Terima kasih untuk 4,5 tahun yang sangat berharga di Jurusan penuh kenangan dan perjuangan ini.
6. Himpunan Mahasiswa Jurusan Teater ISI Yogyakarta beserta mahasiswa-mahasiswi yang berada di dalamnya juga semua alumni.
7. Keluargaku yang telah memberi suport dan doa. Kepada Papuq, kak Tar, kak Ayok, kak Ari, kak Irul, kak Ocan, kak Jam, kak Siti, kak Eni, kak Ruhul.
8. Teman seperjuangan Tugas Akhir: Iin, Khan, Airul, Dili, Mario, Waroah yang terus memberikan semangat sampai mendapatkan gelar sarjana.
9. Keluarga, sahabat, teman angkatan Barata 2011.
10. Bang Ayii selaku sutradara dan teman curhat
11. Gandes selaku penulis ulang naskah lakon
12. Dwi Ersu selaku stage manager dan koordinator latihan
13. Kak Nung selaku koreografer
14. Teman-teman pemain, kepada mas Daus, Ela, Mamak Tresia, Chistanto Ciu, Vicky, Akas, Nanda, Rangga, Lanang, Galuh, Estri, Mega, Ida, Niyah, Lala, Astri, Omen, Baim, Birgita, Wiwit, Dila, Kadek, Aldo, Anwar, Astri, Faozi, Kristo, Cisko, Fatimah, Jaquelin,
15. Para pemusik Kake Edi, Cholis, Atak Lalu, Kinjeng, Opick, Urwa, Palong
16. Team produksi Rika, Junaidi, Irfan, Caca, Yusuf
17. Team dokumentasi Kake Iming, bang Ican, Randi, Irwan, Anton dkk.

18. Make up; Bang Fandi, Mba Ntan, dedek Alif, Lutfi, mba Didit
19. Kostum; Kak Nina, Dinda, Pipin, Diva, Dyah, Dama, Rebecca
20. Setting; Tentakel Yuda dkk, Gombloh
21. Sound dan Multimedia; Galang dan Pasha
22. Keluarga Pandorarimaji, keluarga IPMLU, keluarga IKPM Tastura Lombok Tengah, keluarga IKPM Lombok Timur, Geng Mawar, keluarga Se-ISI.
23. Teman – teman seperjuangan Aquaktor.
24. Seluruh pihak yang telah ada dan memberi kontribusi bukan hanya dalam Tugas akhir ini melainkan juga dukungan moril dan materil pada proses akademik Strata Satu di Jurusan Teater ISI Yogyakarta yang tidak bisa disebutkan satu persatu nama dan gelarnya.

Karya ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu skripsi ini menerima kritik dan saran yang membangun karya-karya berikutnya. Semoga karya ini bisa memberikan maafaat.

Akhir kata, dengan segala kemampuan yang ada, terselesaikanlah Tugas Akhir dengan minat utama Keaktoran sebagai salah satu syarat untuk menempuh jenjang S1 Fakultas Seni Pertunjukan, Institut Seni Indonesia Yogyakarta. .

Yogyakarta, 21 Januari 2016

Penulis

Wahyu Kurnia

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan dalam skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar sarjana di Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis oleh orang lain kecuali yang secara tertulis diakui dalam skripsi ini dan disebut pada daftar Kepustakaan. Apabila pernyataan saya ini tidak benar, saya sanggup dicabut hak dan gelar saya sebagai Sarjana Seni dari Program Studi Teater Jurusan Teater Fakultas Seni Pertunjukan Institut Seni Indonesia Yogyakarta.



Yogyakarta, 21 Januari 2016

Wahyu Kurnia

DAFTAR ISI

JUDUL	Hal
HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
KATA PENGANTAR	iii
SURAT PERNYATAAN	vi
DAFTAR ISI	vii
DAFTAR GAMBAR	ix
ABSTRAK	xi
 BAB I PENDAHULUAN	 1
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	6
C. Tujuan Peciptaan	7
D. Tinjauan Karya	7
E. Landasan Teori	9
F. Metode Penciptaan	13
G. Sistematika Penulisan	15
 BAB II ANALISIS LAKON	 16
A. Analisis Lakon	16
1. Sinopsis	17
B. Analisis Struktur	18
1. Tema	19
2. Alur	20
3. Penokohan	26
4. Latar	42
 BAB III PROSES PELATIHAN	 44
A. Konsep Pemeranan	44
B. Latihan Pemeranan Personal	47
1. Aspek Akting (<i>Acting</i>)	47
2. Aspek Suara (<i>Singing</i>)	53
3. Aspek Gerak (<i>Dancing</i>)	61
C. Melatih Spektakel	64
1. Berlatih <i>Gendang Beleg</i>	64
2. Berlatih Tembang Sasak dan <i>Cepung</i>	65
3. Berlatih Silat Sasak	66
4. Berlatih <i>Belly Dance</i>	67
5. Berlatih <i>Cover Dance</i>	67
6. Berlatih tari Papua	67
7. Berlatih tari <i>Hip-Hop</i>	67
8. Berlatih tari Presean	68
D. Latihan Menuju Pentasan	68
1. Pemanasan	68

2. Berlatih Dialek	69
3. Berlatih Bloking	70
4. <i>Run Through</i>	71
5. Gladi Kotor	72
6. Gladi Bersih	72
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN	73
A. Kesimpulan	73
B. Saran	74
KEPUSTAKAAN	77
NARASUMBER & SUMBER WEB	78
LAMPIRAN	



DAFTAR GAMBAR

- Gambar 1. Foto seluruh pendukung pentas *Cupak Gerantang*
- Gambar 2. Profile tokoh *Cupak* tampak depan
- Gambar 3. Profil tokoh *Cupak* tampak samping
- Gambar 4. Profil tokoh *Cupak* tampak belakang
- Gambar 5. Kostum tokoh *Cupak*
- Gambar 6. Make up tokoh *Cupak*
- Gambar 7. Persiapan sebelum pentas (doa)
- Gambar 8. Prosesi potong tumpeng
- Gambar 9. Prepare pementasan (toss terakhir)
- Gambar 10. Adegan tembang *Kidung Dalem*
- Gambar 11. Tokoh *Bosok* menari prologue
- Gambar 12. Tokoh *Bosok* dan *Dewi Wirasasih* tari prologue
- Gambar 13. Tokoh *Bosok* dan *Raden Panji* menari *Gendang Beleg*
- Gambar 14. Tokoh *Cupak* menyanyikan tembang *Berangen Mesaq*
- Gambar 15. *Bosok* diangkat menjadi saudara *Raden Panji*
- Gambar 16. *Bosok* dan *Raden Panji* bertapa
- Gambar 17. Adegan sawah *Cupak* dan *Gerantang*
- Gambar 18. *Inaq Bangkol* mendengar *Cupak* menfitnah *Gerantang*
- Gambar 19. *Cupak* pura – pura menangis karena hendak di tinggal pergi oleh *Gerantang*
- Gambar 20. Adegan perjalanan (menyebrangi sungai)
- Gambar 21. *Cupak* bertemu *Patih* kerajaan *Daha* dan berlagak menjadi pendekar
- Gambar 22. *Cupak* hendak melakukan *belly dance*
- Gambar 23. *Cupak* melakukan *Dance Cover Korea*
- Gambar 24. *Cupak* dan *Gerantang* melakukan tarian perjalanan
- Gambar 25. *Cupak* dan *Gerantang* bertemu orang Papua
- Gambar 26. Adegan Pertarungan melawan *Limandaru* untuk menyelamatkan

putri

Gambar 27. Adegan menuruni jurang

Gambar 27. Adegan menyelamatkan putri dari dasar jurang

Gambar 28. Adegan *Cupak* menenangkan putri setelah menjatuhkan *Gerantangke* dasar jurang

Gambar 29. *Cupak* memainkan *Shadow Puppet*

Gambar 30. *Cupak* menerima tantangan *Dende Wirasasih* untuk dilakukan sayembara

Gambar 31. *Cupak* bertarung dengan gerak silat Lombok

Gambar 32. *Cupak* melakukan *Hip Hop Battle*

Gambar 33. *Cupak* bertarung dengan gerakan *animal movement*

Gambar 34. *Cupak* bertanding presean melawan *Gerantang*

Gambar 35. Pertarungan akhir *Cupak* melawan *Gerantang*

Gambar 36. Adegan *Cupak* dihukum gantung

Gambar 37. Design poster pementasan naskah *Cupak Gerantang*

PENCIPTAAN TOKOH CUPAK DALAM NASKAH CUPAK GERANTANG KARYA LALU GEDE SUPARMAN

Oleh
Wahyu Kurnia

Abstrak

Lombok adalah salah satu pulau yang memiliki tradisi dan kebudayaan yang cukup unik. Salah satunya teater rakyat Cupak Gerantang. Meski teater rakyat ini juga di kembangkan di Bali namun terdapat perbedaan yang signifikan dari keduanya. Mengangkat teater rakyat Cupak Gerantang sebagai ide karya tugas akhir minat utama keaktoran adalah salah satu upaya memberikan sumbangsih terhadap usaha pemerintah daerah dalam merevitalisasi kebudayaan lokal. Melalui teori akting Michael Kirby tentang akting-bukan akting, mencoba memadukan cara berlatih teater modern dengan tadirsi dalam garapan teater tradisi untuk menciptakan tokoh Cupak. Pementasan akan disajikan dengan konsep “Multimedia Ekspresi” dimana aktor dituntut untuk bernyanyi, dan menari disamping dia berakting, dengan bentuk penggarapan komedi-tragedi.

Kata kunci: teater tradisi, Cupak, akting- bukan akting, multimedia ekspresi, komedi-tragedi.

Abstract

Lombok is the one of many island which has unique tradition and culture. For example Cupak Gerantang Traditional Theater. Although this theater also developed in Bali, but, there is significant difference between both of them. Selecting this traditional theater Cupak Gerantang as an idea for last examination in acting class is one of the effort to give contribution against local governments movements in local culture revitalization. Through Michael Kirby's theory and method about Acting-and not Acting, here we try to combines modern theater rehearsal method with the traditional one, in the plots of traditional theater to creates figure of Cupak. The show will be presented by “Multimedia Expression” concept where an actor required to do singing, dancing, in addition to his acting, with comedi-tragedi form in plots.

Key word: traditional theater, Cupak, Acting-and not Acting, Multimedia Expression, comedi-tragedi

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penciptaan

Teater tradisi merupakan media bagi masyarakat untuk mengungkap nilai-nilai tradisi turun temurun yang hidup di tengah masyarakat. Nilai-nilai ini kemudian diajarkan kepada anak cucu mereka melalui teater tutur ataupun drama. Harapannya adalah hal tersebut dapat menjadi pengajaran terhadap sikap masyarakat untuk berbuat dalam kehidupan bermasyarakat. Hadirnya berbagai teknologi di tengah masyarakat menyebabkan kondisi seni tradisi khususnya di Lombok, menjadi sangat kurang mendapatkan perhatian. Ini terjadi bukan semata kesalahan dari pemuda yang kurang peduli dengan tradisi lokal, tidak juga pengaruh globalisasi yang sangat marak terjadi, melainkan kebiasaan beberapa oknum pemerintah di Lombok yang menjadikan karya seni tradisi sebagai proyek. Begitu selesai ditinggalkan tanpa dikelola lebih mendalam lagi. Padahal, untuk dapat mempertahankan kearifan lokal suatu budaya/tradisi diperlukan kerjasama dari setiap lapisan masyarakat. Bersama pesona pantainya, pulau Lombok memiliki peluang besar untuk menjadi destinasi pariwisata seperti pulau lain yang tersebar di seluruh Indonesia. Lombok bisa menjadi lebih cantik jika memiliki tradisi yang memang terjaga secara turun temurun oleh semua kalangan masyarakatnya, sehingga masyarakat tahu kesenian tradisi apa saja yang mereka miliki.

Minimnya pengetahuan dan animo masyarakat dalam mengarsipkan seni tradisi yang mereka miliki, terbukti dengan sedikitnya buku-buku

ataupun media dokumentasi lain yang secara spesifik mengabadikan kesenian-kesenian tradisi asli daerah Lombok. *Cepung* misalnya, teater tutur pertama di Lombok ini lebih dahulu dikembangkan oleh orang-orang Bali bukan oleh masyarakat pribumi. Mereka memodifikasinya sedemikian rupa sesuai dengan budaya masyarakat Bali yang sekarang dikenal sebagai *Cakepung* oleh masyarakat dalam maupun luar negeri. Walaupun dalam pengembangannya di Bali juga ada campur tangan dari seniman Lombok. Hal ini sangat disayangkan, dan menimbulkan kegelisahan dari beberapa masyarakat yang ingin melakukan perubahan. Dibutuhkan banyak usaha agar semuanya bisa mendekati harapan. Buah pikir ini kemudian menjadi motivasi terbesar untuk menjadikan naskah *Cupak Gerantang* sebagai pilihan untuk penciptaan karya keaktoran.

Mengenyam pendidikan Seni di Institut Seni Indonesia Yogyakarta telah membuka mata dan pengetahuan tentang kesenian tradisi Lombok. Awalnya cerita *Cupak Gerantang* ini pertama kali didengar dari ayah dan ibu. Mereka sering berpesan agar sifat rakus, pemalas, dan tamak *Cupak* jangan ditanamkan dalam diri. Kemudian setelah membaca Skripsi Penelitian dari Salman Alfarisi tentang *Cupak Gerantang*, wacana untuk memainkan naskah tradisi *Cupak Gerantang* muncul. Dalam Skripsinya saudara Salman melampirkan dua buah naskah lakon *Cupak Gerantang*; pertama, naskah kisah asli dan yang kedua naskah adaptasi bebas dari saudara Lalu Gede Suparman. Naskah pertama menggunakan bahasa sasak kuno yang lebih sukar untuk dimengerti. Bentuknya tidak seperti naskah lakon kebanyakan.

Berbeda dengan yang kedua, walau bentuk naskahnya seperti novel namun penggunaan bahasa Indonesia dalam pemaparan cerita lebih mudah dipahami. Karenanya pilihan jatuh pada naskah yang kedua, yakni naskah *Cupak Gerantang* karya Lalu Gede Suparman.

Cupak Gerantang merupakan sebuah pertunjukan teater tradisi Lombok yang bercerita tentang *Panji*. Cerita ini muncul karena pengaruh dari kerajaan Jawa dan Bali (Wawancara Ahmad DJ, Taman Budaya NTB, 1 Agustus 2015). Cerita berawal dari pengkhianatan seseorang terhadap saudaranya (*semeton pendait*). Hal ini dikarenakan harta, tahta, dan wanita, yang merupakan ujian utama manusia sebagai makhluk sosial. Dalam perjalanan kisahnya, sangat jelas tergambar sifat sosok *Cupak* yang sangat rakus, tamak, dan licik yang disandingkan *Gerantang* dengan segala sifat baiknya. Ketamakan *Cupak* berujung pada hasratnya ingin memiliki *Dewi Wirasasih*, seorang putri *Raja Daha* yang diculik oleh *Limandaru*, raksasa penghuni hutan larangan *Jadid*. Hasrat ini membulatkan tekadnya untuk membunuh saudaranya *Gerantang* demi mencapai keinginannya. Salah satu ciri dari cerita *Panji* yang ada di seluruh Indonesia adalah kejahatan selalu kalah oleh kebajikan. Sama halnya dengan *Teater Cupak Gerantang* karya Lalu Gede Suparman ini, tokoh *Cupak* dikisahkan di akhir cerita menerima ganjaran akibat dari perbuatan buruknya. Tak satu pun didapatkan, kecuali kekalahan.

Cupak dan Gerantang adalah dua tokoh utama yang memiliki keunikan tersendiri. Masing-masing dari mereka memiliki karakter yang

khas. Setelah melakukan analisis lebih dalam, tokoh *Cupak* dirasa lebih fleksibel untuk dimainkan dalam rangka tugas akhir keaktoran. Dalam lakon adaptasi bebas dari Lalu Gede Suparman, tokoh *Cupak* adalah sosok fiktif yang terlahir akibat dari kejelekan hati *Loq Bosok*. Berwajah jelek dengan mata juling dan botak di kepala bagian depan. Bibirnya sumbing dan lebar. Menurut Muhammad Yusuf mata *Cupak* menjadi juling diakibatkan kekalahannya dalam pertarungan *presean* melawan *Grantang* ketika memperebutkan Dende Wirasasih. *Cupak* merupakan simbol karakter yang rakus, bermuka dua/ penjilat, dan egois. Namun karakter jahat *Cupak* yang dinilai secara berlebihan oleh masyarakat kurang disetujui oleh Lalu Gede Suparman. Tersurat dalam skripsi Salman Alfarisi tahun 2004:

Pada hakikatnya, *Cupak* adalah manusia baik selayaknya manusia pada umumnya, tetapi ketika ia tiba – tiba berubah menjadi jahat, kejam, rakus, tamak itu semata – mata disebabkan oleh keadaan atau realitas kehidupan yang dialaminya. Bukankah setiap manusia ditakdirkan dalam kesucian? Hal ini kiranya dipahami sebagai sebuah perlambangan akan keterbatasan manusia dalam hidupnya, sehingga dianjurkan untuk senantiasa mendekatkan diri kepada Sang Maha Pencipta. Akan tetapi bukan berarti penafsiran yang berlebihan itu tidak sah sepanjang dilakukan sebagai metode untuk menyampaikan kebenaran yang dikandung dalam teater *Cupak Gerantang* (Wawancara dengan Lalu Gede Suparman, Budayawan Sasak, Mataram 20 Desember 2003).

Dari pemaparan di atas dapat dilihat bahwa tokoh *Cupak* hadir sebagai tokoh antagonis yang memberikan pembelajaran pada penonton melalui sifat buruknya. Dari segi tampilan fisik tokoh *Cupak* adalah tokoh yang unik. Sesuatu yang aneh dan lain dari kebiasaan akan memberikan kesan yang menarik pada penonton. Melihat dari sisi keaktoran, memerankan tokoh *Cupak*

dapat memainkan dua karakter yaitu, pertama karakter *Loq Bosok*, seorang manusia abdi dalam kerajaan yang menyimpan rasa terhadap putri dari kerajaannya. Kedua, *Cupak* seorang jelmaan baru dari *Loq Bosok* dengan segala sifat buruknya setelah melakukan pertapaan. Karena sifat pembohong dan liciknya, tokoh *Cupak* sering kali melakukan akting untuk mengelabui siapapun. Ia melakukan sesuatu semeyakinkan mungkin untuk mengelabui orang lain. Bagian adegan – adegan seperti inilah yang dirasa fleksibel untuk dimainkan. Hal inilah yang menjadi alasan kenapa *Cupak* menjadi tokoh pilihan yang dimainkan dalam lakon ini.

A. Kasim Ahmad dalam buku *Teater Indonesia “Konsep, Sejarah dan Problema”* pada tulisannya berjudul *Pengaruh Teater Tradisional Pada Teater Indonesia* mengatakan bahwa:

Teater tradisional merupakan suatu bentuk teater yang dihasilkan oleh kreativitas kebersamaan masyarakat suku bangsa Indonesia dari daerah etnis tertentu dan bertolak dari sastra lisan yang berakar dan bersumber dari budaya tradisi masyarakat etnis lingkungannya. Media ekspresi/ alat ekspresi yang digunakan berbentuk laku, gerak, suara, dan bunyi dilakukan secara terpadu. Wujud pertunjukan tidak hanya dilakukan dengan dialog dan laku, tetapi dilakukan juga dengan “gerak/ menari” dan “menyanyi” serta diiringi oleh musik yang kesemuanya merupakan kesatuan. Teater tradisional berkonsep pada “multi media ekspresi yang terpadu (Kasim, 1999: 266-267).

Pendapat tersebut menyatakan bahwa seorang aktor dituntut setidaknya bisa bernyanyi dan menari di samping kemampuannya ber-*acting* dalam memainkan lakon tradisi. Seorang aktor harus mengerti benar, apa yang ingin ditonjolkan dalam setiap aktingnya. Perhitungan terhadap hal yang menarik dalam setiap akting seorang aktor membantu aktor untuk membentuk dinamika permainan. Membantu aktor terlihat menarik, baik dari

segi intelektual, visual, audio, maupun rasa. Tentu hal ini akan sulit dicapai jika aktor sebagai bahan utama tidak memiliki kemampuan lain diluar kemampuannya berakting. Dalam naskah *Cupak Gerantang* ini, beberapa aspek seperti *acting*, *dancing* dan *singing* dapat dieksplorasi lebih mendalam.

Sebagai seorang kreator, dalam penciptaan kali ini pemilihan naskah *Cupak Gerantang* tidak hanya dimotivasi oleh keunikan tokoh *Cupak* dan kegemaran dalam bernyanyi, menari dan berakting saja. Jika menilik pada muatan (pesan) yang ingin disampaikan naskah ini; yakni “sekecil apapun suatu perbuatan; baik ataupun buruk pada akhirnya akan mendapatkan ganjaran yang setimpal”. Hal ini dirasa sangat cocok ditujukan kepada siapapun khususnya pemerintah atau orang – orang yang memiliki kedudukan. Bahwa perbuatan dusta dan ingkar seperti korupsi, nepotisme dan sebagainya pasti akan mendapat ganjarannya kelak. Kesimpulannya sebagai seorang khalifah di dunia, sudah sepatutnya kita mempertimbangkan setiap langkah yang kita ambil.

B. Rumusan Masalah

Teater merupakan seni yang mengandalkan kerja kolektif di dalam perwujudannya. Tidak gampang menyatukan banyak kepala/pemikiran dengan ide yang beragam. Karenanya pasti akan ada hambatan baik itu dari segi materi maupun non materi, secara teknis ataupun tidak. Mencipta sebuah pertunjukan teater, baik itu modern maupun tradisi, pasti ada permasalahan. Adapun rumusan masalah dalam penciptaan kali ini antara lain:

1. Bagaimana cara mewujudkan dan menghidupkan tokoh *Cupak (Loq Bosoq)* dengan metode latihan yang tepat agar *chemistry* antar pemain yang bukan berasal dari Lombok terjalin dengan baik, dalam pementasan teater yang dikemas modern dengan idiom-idiom tradisi.
2. Bagaimana bentuk dan cara memainkan Cepung, Gendang Beleq, dan Tembang Lombok agar dapat dihadirkan dalam teater *Cupak Gerantang*.

C. Tujuan Penciptaan

Melalui sebuah ide/buah pikir seorang pengkarya, muncul sebagai motivasi yang dibarengi tujuan mengapa karya tersebut harus lahir. Adapun tujuan dalam proses pengkaryaan kali ini ialah:

1. Mengaplikasikan metode berlatih yang digunakan dalam teater modern ke dalam teater tradisi *Cupak Gerantang*.
2. Mengenal dan memainkan kesenian tradisi yang ada di pulau Lombok.
3. Revitalisasi kesenian tradisi yang ada di Lombok yaitu Teater Rakyat *Cupak Gerantang*.

D. Tinjauan Karya

Proses penciptaan ini didalamnya terdapat beberapa tinjauan karya. Karya – karya dijadikan sebagai acuan, tolak ukur, sekaligus inspirasi. Karya-karya tersebut, antara lain:

- a. Teater *Cupak Gerantang* karya Bapak Yusuf

Bapak Yusuf merupakan sutradara dan sekaligus aktor yang memerankan tokoh *Cupak*. Beliau menciptakan pementasan teater *Cupak Gerantang* berdasarkan cerita turun temurun yang diceritakan dan

disaksikannya dari teater Cupak Grantang yang ada di Bayan, Lombok Utara. Awalnya sanggar ini di beri nama Darma Putra, kemudian berganti menjadi Suwande Putra yang berdiri sejak tahun 1967. Sempat mementaskan karyanya beberapa kali pada tahun 1980, Taman Ismail Marzuki di Jakarta, Jakarta Fair tahun 2000an. Dan tahun 2000 di Yogyakarta. Karya ini merupakan karya yang mengembangkan cerita dari Cupak Gerantang yang asli dengan memasukkan unsur – unsur baru pada zamannya.

b. Teater Cupak Gerantang Lombok Utara

Pementasan teater Cupak Gerantang dalam *Gawe Beleg* Kabupaten Lombok Utara ini dilaksanakan tanggal 21 November 2015 di Benteng Vredburg, Malioboro, Yogyakarta. Karya ini membawakan pengembangan pengembangan cerita dri teater *Cupak Gerantang* yang melakukan perjalanan dan berhenti di kota Yogyakarta. Hal ini dilakukan karena memang pementasan saat itu dilakukan untuk melakukan sosialisasi kepada khalayak ramai tentang daerah Lombok Utara yang saat ini sudah menjadi kabupaten baru. Kaitannya dengan karya sekarang ini adalah pengembangan cerita dari teater Cupak Gerantang bisa sangat terbuka. Tokoh *Cupak* dan *Gerantang* yang ditampilkan tidak berubah dari sebelumnya baik dari segi penokohan sampai kostum yang digunakan. Tampilan tokoh Cupak yang disajikan dalam pementasan ini juga dapat dijadikan acuan yang relevan.

E. Landasan Teori

Aktor atau pemeran adalah aspek dari teater yang langsung berhadapan dengan penonton. Mereka merepresentasikan hidup tokoh di atas pentas. Aktor memegang peran yang sangat penting dalam teater. Pentingnya keberhasilan aktor dalam melaksanakan tugasnya menjadikan aktor sebagai darah daging sebuah pementasan dan bisa menjadi orientasi artistik yang paling diutamakan. Adjib Hamzah berpendapat bahwa pekerja dari teater yang paling akrab dengan penonton adalah aktor (Adjib, 1985: 6).

“Tindak tanduk para pemain drama di atas pentas biasanya disebut ‘akting’...” (Bandem, 1996: 9). Hal ini merupakan media ungkap utama dalam seni teater. Gerak laku ini dapat berupa bahasa verbal ataupun bahasa nonverbal. Akting inilah yang lalu menjadi kendaraan pengantar imaji penonton tentang pesan yang ingin disampaikan sebuah pertunjukan teater. Maka dari itu sampai tidaknya pesan dari sebuah pementasan tergantung pada kematangan persiapan seorang aktor untuk menyampaikan simbol/tanda kepada penonton. Seorang aktor harus bisa semeyakinkan mungkin menjadi tokoh yang diperankannya.

Tugas utama aktor adalah mewujudkan konsep peran yang digariskan sutradara berdasarkan naskah, serta mewujudkan dalam pertunjukan beserta awak produksi lainnya dalam kebersamaan (*kerja ensamble*). Seluruh peralatan keaktoran yang terdiri dari penampilan fisik (*physical personality*), penampilan emosi dan intelegensi (*emotional and intelektuaal persnality*), teknik pengungkapan dialog dan laku fisik (*physicalication*) harus mampu diwujudkan dalam takaran peran tertentu (Suyatna Anirun 1998:44).

Untuk dapat berlaku meyakinkan di atas pentas dalam mewujudkan tokoh Cupak, teori dari Michael Kirby tentang akting dan bukan akting, menjadi teori utama dalam penciptaan tokoh.

In most cases, acting and not-acting are relatively easy to recognize and identify. In a performance, we usually know when a person is acting and when not. But there is a scale or continuum of behavior involved, and the differences between acting and not-acting may be small. In such cases categorization may not be easy. Perhaps some would say it is unimportant but, in fact it is precisely these borderline cases that can provide insights into acting theory and the nature of the art (Kirby, 1987:3). Artinya: Pada kebanyakan kasus, akting dan bukan akting mudah untuk di kenali. Dalam satu pertunjukan kita biasanya tahu kapan seorang sedang berakting dan kapan tidak. Akan tetapi sebenarnya ada semacam skala atau kontinum perilaku, yang di situ perbedaan antara akting dan bukan akting mungkin tipis. Dalam hal demikian, kategorisasi menjadi tidak mudah. Mungkin ada yang beranggapan persoalan ini tidak penting, tetapi sebenarnya justru kasus – kasus perbatasan antara akting dan bukan akting ini yang akan memperdalam pemahaman tentang teori akting dan hakikat seni akting (Kirby, 1987: 3).

Untuk mempermudah kategorisasi akting, Michael Kirby memecah beberapa pemahaman dari apa yang sebenarnya disebut akting. Membagi akting menjadi akting terimaan, akting sederhana, dan akting kompleks. Dalam tulisannya ia menjelaskan:

Jika akting kita definisikan sebagai sesuatu yang dilakukan oleh pelaku, bukannya sesuatu yang dilakukan untuk atau pada pelaku, ini berarti kita belum sampai pada akting sejati dalam skala kita. “Aktor terimaan” hanyalah gelar kehormatan. Walau si pelaku tampak sedang berakting sebenarnya dia tidak (Michael Kirby, 1987: 84). Artinya ketika seorang aktor hadir di dalam pentas namun tidak melakukan sesuatu maka akting itu dikatakan akting terimaan. “Sesuatu” di sini berarti respon terhadap

permainan, masuk kedalam permasalahan, tidak menginformasikan apapun mengenai cerita. Sulit mengatakan aktor semacam ini tidak melakukan akting karena kostum, *make-up*, ataupun properti yang diberikannya. Namun jika dikatakan aktingpun aktor ini hanya membawa aku-diri di atas pentas. Maka pada akting semacam ini Michael Kirby mengkategorikan sebagai akting terimaan. Karena pengaruh simbolisasi yang diterima aktor melalui kostum, *make-up*, dan sebagainya.

Ciri dari akting sederhana bisa saja fisikal maupun emosional. Misalkan diatas pentas, ada seorang aktor yang melakukan satu tindakan memakai baju, sedang baju yang digunakan ini bersifat imajiner. Aktor hanya melakukan gerakan tanpa melibatkan emosinya. Maka gerakan yang dilakukan oleh aktor dapat dikatakan akting. Akting yang paling sederhana ialah yang hanya menggunakan satu unsur atau matra akting. Seperti yang kita lihat, emosi mungkin menjadi satu – satunya wilayah tempat berkiprahnya pretensi (kepura – puraan) (Kirby, 1987: 88). Seorang aktor dapat saja melakukan akting tanpa bergerak, sepanjang ia melibatkan satu emosi. Misalkan berpura – pura menangis atau kesakitan. Walau akting ini dilakukan dengan menggalakan emosi aku-diri seorang aktor. Tetap saja hal ini dapat dikatakan berakting. Menurut Kirby seorang aktor yang melakukan sesuatu di atas pentas untuk mensimulasi, mempresentasikan, memerankan, dan seterusnya maka dia sedang berakting. Dapat disimpulkan bahwa “akting hadir dalam tindakan sekecil dan sesederhana apapun yang melibatkan kepura – puraan” (Kirby, 1987: 85).

Akting menjadi kompleks ketika semakin banyak unsur dirangkum dalam kepura – puraan/ pretensi. (Kirby, 1987: 89). Misalkan, dalam proses memakai baju seperti contoh di atas. Seorang aktor tidak hanya melakukan gerak, namun ia menambahkan unsur usia, suasana yang terburu – buru, keadaan ruang yang dingin, dan sebagainya pada tokoh yang di perankannya, maka akting tersebut akan menjadi lebih kompleks. Aktor melakukan perannya dengan detail dan terperinci. Memperhitungkan baju yang dikenakan terbuat dari bahan apa, berat baju berapa, bentuk baju dan lain – lain, maka akan semakin memperkuat pretensi. Kesimpulannya akting yang kompleks bisa terwujud ketika akting – kting sederhana dilakukan secara bersamaan dalam kedekatan yang rapat antara satu dengan yang lainnya.

Kategorisasi yang dilakukan oleh Michael Kirby ini dimaksudkan untuk mempermudah aktor dalam memahami makna akting. Memberikan kesempatan kepada aktor untuk memperhitungkan apa saja yang dilakukannya di atas pentas demi menarik perhatian penonton. Penerapan metode ini akan mengarahkan kepada aktor untuk sadar di mana ketika mereka bermain serius walau sesungguhnya yang hadir di atas pentas adalah dirinya sendiri.

Akting adalah berpura – pura, menirukan, mempresentasikan, memerankan. Seperti tampak dalam *Happening*, tidak seluruh pertunjukan (*performing*) adalah akting (*acting*). Meski akting kadang digunakan, pelaku dalam *Happening* umumnya cenderung tidak ‘menjadi’ siapapun selain dirinya sendiri; juga dia tidak merepresentasikan atau berpura – pura sedang berada pada waktu atau tempat yang berbeda dengan penonton. Mereka berjalan, berlari, bernyanyi, mencuci piring, menyapu, menjalankan mesin dan peralatan pentas dan seterusnya, tetapi ketika mereka melakukannya

mereka sedang tidak menirukan atau memerankan orang lain (Kirby, 1987:80).

Pernyataan di atas menyadarkan aktor bahwa dalam setiap permainan akan ada banyak sekali kemungkinan aku-diri, aku-aktor dan aku-tokoh akan saling bertemu. Dalam memainkan sebuah tokoh mungkin saja aku-diri dan aku-aktor keluar. Namun hal ini tidak lantas menjadi suatu hambatan yang tidak dapat dilalui. Kunci dari kesuksesan akting seorang aktor terletak pada kesungguhan dan keseriusan memperhitungkan setiap laku yang dimainkan di atas pentas secara detail dan matang.

F. Metode Penciptaan

Metode adalah cara yang teratur dan sistematis untuk pelaksanaan sesuatu; cara kerja (Darmawan et al, 2010:426). *The method, as any acting instructor who teaches it will tell you is a technique, a means, a codification of acting values* (Vineberg, 1991:85). Artinya “Metode, seperti halnya instruktur yang bertindak mengajar akan memberitahumu sebuah teknik, sebuah penyusunan nilai akting”. Kesimpulannya sebuah metode akan mempermudah seseorang untuk melakukan sesuatu demi tercapainya tujuan. Adapun langkah – langkah yang ditempuh dalam proses berkarya kali ini melalui:

1. Analisis Lakon

Analisis dilakukan untuk mendapatkan informasi yang lebih detail tentang semua bagian yang membentuk naskah lakon. Analisis berguna bagi aktor untuk membantu proses pencarian watak tokoh. Melalui analisis struktur dan tekstur langkah aktor maupun semua

substansi teater yang terlibat akan lebih terarah demi menciptakan satu kesatuan pentas yang utuh.

2. Menentukan Konsep Penokohan

Menentukan konsep penokohan adalah langkah dimana kreator menentukan karakter penokohan yang akan disajikan kepada penonton. Dengan memiliki konsep maka proses latihan juga lebih terarah. Konsep menjadi penting karena sebagai seorang aktor dan kreator harus tetap memperhitungkan penonton. Tidak dilupakan dapat diabaikan bahwa penonton juga termasuk bagian penting dalam pertunjukan, terlebih lagi pertunjukan dalam bentuk tradisi.

3. Proses Berlatih

Proses ini adalah tahap dimana aktor mencoba mengaplikasikan semua rancangan yang telah diciptakan. Dalam penciptaan ini akan lebih berfokus pada persiapan yang dilakukan oleh aktor dalam menciptakan tokoh sesuai dengan watak/ karakter tokoh.

4. Pentas

Merupakan tahapan merepresentasikan hasil dari semua tahap yang telah dilakukan. Mulai dari perencanaan sampai proses pencarian/ pelatihan.

5. Kesimpulan

Memberikan kesimpulan terhadap hasil pentas dan evaluasi terhadap pentas itu sendiri serta memberikan saran-saran. Pada tahap ini akan diketahui kekurangan dan kelebihan yang terjadi pada

pementasan. Hal ini diketahui agar dapat dijadikan sebagai keilmuan yang diharapkan mampu memberikan pelajaran agar tidak terulang kesalahan yang sama pada proses kreatif selanjutnya.

G. Sistematika Penulisan

Berikut adalah kerangka laporan penulisan dalam penciptaan tokoh *Cupak* dalam naskah *Cupak Gerantang*:

1. BAB I Pendahuluan membahas tentang perencanaan penciptaan tokoh *Cupak* dalam naskah *Cupak Gerantang*, terdiri dari latar belakang penciptaan, rumusan penciptaan, tujuan penciptaan, tinjauan karya dan tinjauan pustaka, landasan teori, metode penciptaan dan sistematika penulisan.
2. BAB II Analisis Lakon membahas tentang analisis terhadap naskah *Cupak Gerantang* dan tokoh *Cupak*, serta memaparkan konsep penciptaan yang akan digunakan.
3. BAB III Proses Penciptaan terdiri dari proses penciptaan tokoh *Cupak* yang berfokus pada detail penggarapan elemen keaktoran.
4. BAB IV Kesimpulan dan Saran terdiri dari kesimpulan yang dapat diambil selama proses penciptaan serta saran yang dapat diberikan setelah melalui semua tahapan penciptaan.